

# Gamification – neues Lernen in einer digitalen Welt



Hochschule Niederrhein  
University of Applied Sciences

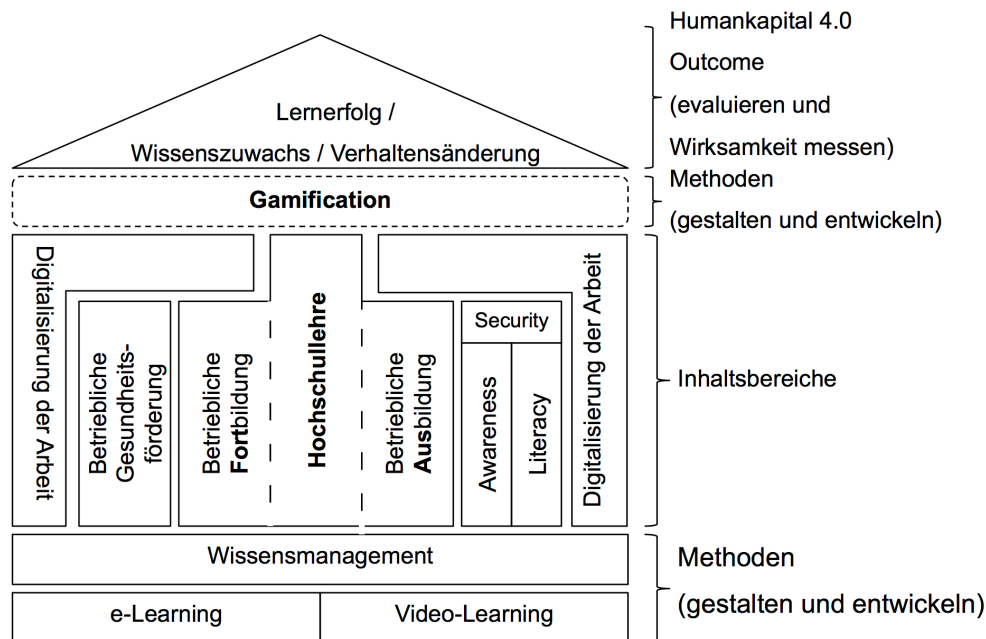
Prof. Dr. Claus Brell, 10. Brückenschlag am 27.10.2016,  
Hochschule Niederrhein - IHK Mittlerer Niederrhein

Vortragsfolien unter <http://gamification.cbrell.de>

## Kernsätze:

1. Spiel motiviert zu Bildungsverhalten.
2. Spiel motiviert zu Bewegungsverhalten.
3. Motivationswirkung von Spielmechanismen sind individuell.
4. Motivationswirkungen und Spielerbedürfnisse können kategorisiert werden.
5. Mechanismen aus Online-Spielen eignen sich besonders, um
  - a. Lernprozesse über e-Learning anzureichern.
  - b. Wissensmanagementprozesse zu befördern (Explizierung, Internalisierung).
  - c. Verhaltensänderungen zu induzieren (Kauf, Gesundheit...).

## Ordnungsrahmen Gamification – e-Learning – Wissensmanagement



## Anwendungsszenarien:

1. Nutzung von Gamification zur Erhöhung der Kundenfrequenz im stationären Handel (Offline-Shopping).
2. Anreicherung touristischer Events durch Gamification.
3. Security awareness und security literacy von Mitarbeitern mittels Gamification erhöhen.
4. Studierende zur aktiven und frühzeitigen Lernprozessen anregen.
5. Lernvideos und e-Learning-Angebote durch Gamification anreichern.
6. Mit Gamification durch Raspberry Pi Technikinteresse sichtbar machen.
7. Mit Gamification Ausbildung neu denken.
8. Betriebliche Fortbildung mit Gamification beflügeln.
9. Betriebliche Gesundheitsförderung durch Gamification anreichern.
10. Das Wissen durch Wissensmanagement und Gamification im Unternehmen halten.
11. Kommunikationsprozesse zwischen Mitarbeitern durch Gamification anregen.

## **Kooperationsmöglichkeiten:**

Die Hochschule Niederrhein, Fachbereich Wirtschaftswissenschaften, kann Wirtschaftsunternehmen durch Forschungsinstitute und Kompetenzzentren unterstützen.

- GEMIT – Institut für Geschäftsprozessmanagement und IT
- NIRS – Niederrhein Institut für Regional- und Strukturforschung
- Kompetenzzentrum EthNa - Ethik und Nachhaltigkeit
- Kompetenzzentrum FAST - Forschung für intelligente Assistenzsysteme und –technologien
- Kompetenzzentrum Informationssicherheit

## **GEMIT**

### **Wissenschaftliche Leitung**

Prof. Dr. Ing habil. Holger Beckmann

Prof. Dr. Wilhelm Mülder

### **Ansprechpartner**

Themen und Stichworte: gamification, e-Learning, Wissensmanagement, ETL-Prozesse, Neue Methoden in der Betrieblichen Fortbildung und der Betrieblichen Gesundheitsförderung (BGM), security awareness und security literacy, offline schoppen

Prof. Dr. Claus Brell

[claus.brell@hs-niederrhein.de](mailto:claus.brell@hs-niederrhein.de)

<https://www.hs-niederrhein.de/forschung/gemit/>